# China Shop 瓷牛商会

V 2.6.0

“堤丰之首”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Autumn

钟楼剧本博物馆
美术设计

支持7-15人

首夜个晚

其夜他晚

## 善良阵营·镇民

### 祖母
在你的首个夜晚，你会得知一名善良玩家和他的角色。如果恶魔杀死了他，你也会死亡。

### 骑士
在你的首个夜晚，你会得知两名非恶魔玩家。

### 将军
每个夜晚，你会得知说书人认为哪个阵营当前更有优势。
*（善良 / 邪恶 / 均势）*

### 杂技演员
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：如果当晚他醉酒或中毒，你死亡。

### 赌徒
每个夜晚 *，你要选择一名玩家并猜测他的角色：如果你猜错了，你会死亡。

### 城镇公告员
每个夜晚 *，你会得知在今天白天时是否有爪牙发起过提名。

### 渔夫
每局游戏限一次，在白天时，你可以让说书人给你一些能帮助你的阵营获胜的建议。

### 博学者
每个白天，你可以私下拜访说书人获得两条信息：一个是正确的，一个是错误的。

### 失忆者
你不知道你的能力是什么。每个白天你可以找说书人猜测一次，你会得知你的猜测有多准确。

### 和平主义者
被处决的善良玩家可能不会死亡。

### 茶艺师
如果与你邻近的两名存活的玩家是善良的，他们不会死亡。

### 弄臣
当你首次将要死亡时，你不会死亡。

### 镇长
如果只有三名玩家存活且白天没有人被处决，你的阵营获胜。
如果你在夜晚即将死亡，可能会有一名其他玩家代替你死亡。

## 善良阵营·外来者

### 月之子
当你得知你死亡时，你要公开选择一名存活的玩家。如果他是善良的，在当晚他会死亡。

### 修补匠
你随时可能死亡。

### 酒鬼
你不知道你是酒鬼。你以为你是一个镇民角色，但其实你不是。

### 瘟疫医生
如果你死亡，说书人获得一个不在场的爪牙能力。

## 邪恶阵营·爪牙

### 刺客
每局游戏限一次，在夜晚时 *，你可以选择一名玩家：他死亡，即使因为任何原因让他不会死亡。

### 魔鬼代言人
每个夜晚，你要选择一名存活的玩家（*与上个夜晚不同*）：如果明天白天他被处决，他不会死亡。

### 女巫
每个夜晚，你要选择一名玩家：如果他明天白天发起提名，他死亡。如果只有三名存活的玩家，你失去此能力。

### 教父
在你的首个夜晚，你会得知有哪些外来者角色在场。如果有外来者在白天死亡，你会在当晚被唤醒并且你要选择一名玩家：他死亡。[-1 或 +1 外来者 ]

### 寡妇
在你的首个夜晚，你能查看魔典并选择一名玩家：他中毒。
随后，始终会有一名善良玩家知道寡妇在场。

## 邪恶阵营·恶魔

### 堤丰之首
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
[ 邪恶玩家全部邻座，你靠近正中，+1 爪牙，- 或 + 任意数量外来者 ]

### 牙嚼巴卜
在你的首个夜晚，你会得知一段秘密短语。每次你在白天公开说出这段短语，当天便可能会有一名玩家在这之后死亡。

### 亡骨魔
每个夜晚 *，你要选择一名玩家：他死亡。
被你杀死的爪牙保留他的能力，且与他邻近的两名镇民之一中毒。[-1 外来者 ]

**可能**
某件事“可能”发生，代表说书人决定该事情是否发生。

**中毒 / 醉酒**
中毒的玩家会失去能力，但会认为自己仍具有能力，说书人会做出这些玩家仍然具有能力的行为。如果中毒玩家的角色能力会给他提供信息，说书人可能会给出错误信息，中毒的玩家不会得知自己中毒。醉酒同理。

*代表
非首个夜晚

# Blood on the Clocktower

# China Shop

# 瓷半商会

支持7-15人

“堤丰之首”角色主题竞赛优胜剧本

剧本作者：Autumn

| 玩家数量 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15+ |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 镇民 | 5 | 5 | 5 | 7 | 7 | 7 | 9 | 9 | 9 |
| 外来者 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 | 0 | 1 | 2 |
| 爪牙 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 |
| 恶魔 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 | 1 |

钟楼剧本博物馆

美术设计